

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**



Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

**CHINDY AULIA PRATIWI
NPM. 1611100344**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H /2020 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

CHINDY AULIA PRATIWI

NPM. 1611100344

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A

Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1442 H /2020

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki latar belakang belum adanya inovasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga perlu dikembangkan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1). Bagaimanakah pengembangan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI, 2). Bagaimanakah kelayakan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI, 3). Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI. Penelitian ini mengacu pada prosedur Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang terdiri dari 7 tahap, yakni potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SDN 01 Mulya Asri dan SDN 02 Mulya Asri. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada 1 ahli bahasa, 2 ahli materi, 2 ahli media dan 1 ahli soal. Adapun angket yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik digunakan untuk melihat kemenarikan produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian validasi ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 78% dengan kategori Layak, ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 86% dengan kategori Sangat Layak, ahli media mendapatkan nilai rata-rata 84% dengan kategori Sangat Layak, 1 ahli soal memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori Sangat Layak. Adapun skor rata-rata dari respon pendidik 96% dengan kategori Sangat Layak dan respon peserta didik skala kecil di SDN 01 Mulya Asri memperoleh nilai rata-rata 85% dengan kategori Sangat Layak, kelompok besar di SDN 02 Mulya Asri memperoleh nilai rata-rata 86% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Permainan Ludo, Pembelajaran Tematik*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 SD/MI

Nama : Chindy Aulia Pratiwi

NPM : 1611100344

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A

Nurul Hidayah, M.Pd

NIP. 195606111988031001

NIP. 197805052011012004

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260


PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 SD/MI** yang disusun oleh: **CHINDY AULIA PRATIWI, NPM : 1611100344**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Jumat, tanggal 13 Oktober 2020 pukul 13.00-15.00 WIB, tempat: Ruang Sidang Virtual melalui aplikasi Zoom.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd (.....)
Sekretaris : Deri Firmansah, M.Pd (.....)
Penguji Utama : Dr. Nur Asiah, M.Ag (.....)
Penguji Pendamping I : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A (.....)
Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chindy Aulia Pratiwi

MPM : 1611100344

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,

Penulis

Chindy Aulia Pratiwi

NPM 1611100344



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 SD/MI

Nama : Chindy Aulia Pratiwi

NPM : 1611100344

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A

Nurul Hidayah, M.Pd

NIP. 195606111988031001

NIP. 197805052011012004

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260


PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 SD/MI** yang disusun oleh: **CHINDY AULIA PRATIWI, NPM : 1611100344**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Jumat, tanggal 13 Oktober 2020 pukul 13.00-15.00 WIB, tempat: Ruang Sidang Virtual melalui aplikasi Zoom.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Syofnidah Ifrianti, M.Pd (.....)
Sekretaris : Deri Firmansah, M.Pd (.....)
Penguji Utama : Dr. Nur Asiah, M.Ag (.....)
Penguji Pendamping I : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A (.....)
Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

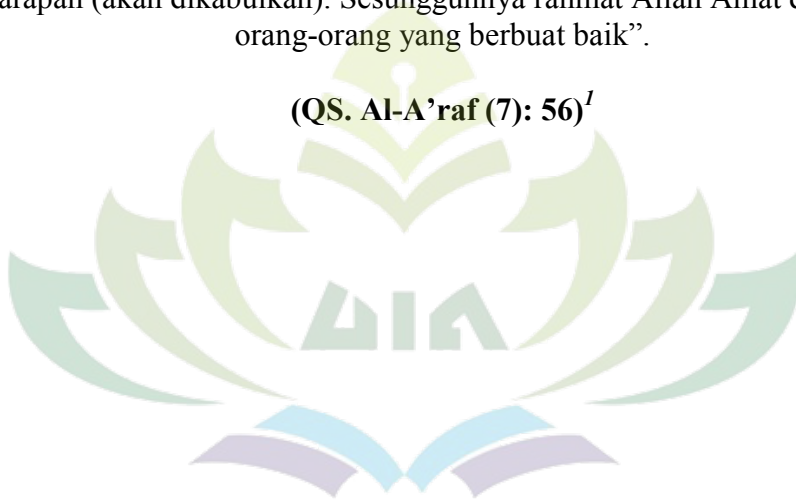
MOTTO

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ

قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٥٦﴾

“dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah Amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik”.

(QS. Al-A'raf (7): 56)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *latjnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h 212

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Wa Syukurilah, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ayahanda Harun dan ibunda Jumini yang telah memberikan kasih sayang dan cinta serta doa yang tulus untuk saya. Terimakasih tak terhingga untuk bapak dan ibu saya yang telah membesarkan, mendidik saya sampai dengan titik ini, serta perjuangan yang bapak dan ibu lakukan yang tak akan bisa tergantikan dengan apapun.
2. Kakak saya Dian Maharani dan kedua adik saya Muhammad Rizky Rahmadhani dan Maulidia Andini terimakasih atas kasih sayang dan cinta kasihnya serta persaudaraan dan dukungan yang selama ini sudah diberikan. Semoga kelak kita bisa menjadi anak yang dapat membanggakan bagi kedua orang tua kita dan tetap menjadi pribadi yang rendah hati.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Chindy Aulia Pratiwi yang lahir di Desa Mulya Asri, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung pada tanggal 14 Maret 1998. Penulis adalah anak kedua pasangan Ayahanda Harun dan Ibunda Jumini. Penulis memiliki satu kakak Dian maharani dan dua adik yaitu Muhammad Rizky Rahmadhani dan Maulidia Andini.

Penulis mengawali pendidikan formal Taman Kanak-Kanak (TK) Bustanul Athfal pada tahun 2002. Kemudian melanjutkan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2004 di SD Negeri 3 Mulya Asri Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat dan diselesaikan pada tahun 2010. Selanjutnya untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2010 di SMP Negeri 1 Tulang Bawang Tengah diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 2 Tumijajar, Tulang Bawang Barat dan diselesaikan pada tahun 2016.

Pada tahun 2016, penulis diterima sebagai mahasiswa di UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan program strata 1 (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui jalur seleksi UM-PTKIN. Pada tahun 2019 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mekar Sari, Kecamatan Way Sulan Kabupaten Lampung Selatan, dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Al Jauharotun Naqiyah Sinar Banten. Selama kuliah, penulis pernah bergabung

dengan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) PIK SAHABAT dan menjabat sebagai Kepala Bidang pendidik Sebaya periode 2019-2020, Anggota UKM Bapinda.

Selama masa perkuliahan penulis pernah mengikuti beberapa ajang perlombaan baik di dalam kampus seperti pemilihan Duta Genre tahun 2017, dan perlombaan di luar kampus seperti Putri Hijab Lampung Selatan dan menjadi finalis 10 besar Putri Hijab Lampung Selatan tahun 2018 kemudian mengikuti perlombaan Mulei Mekhanai Tulang Bawang 2019 dan menjadi Mulei Lingkungan kabupaten Tulang Bawang pada tahun 2019.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

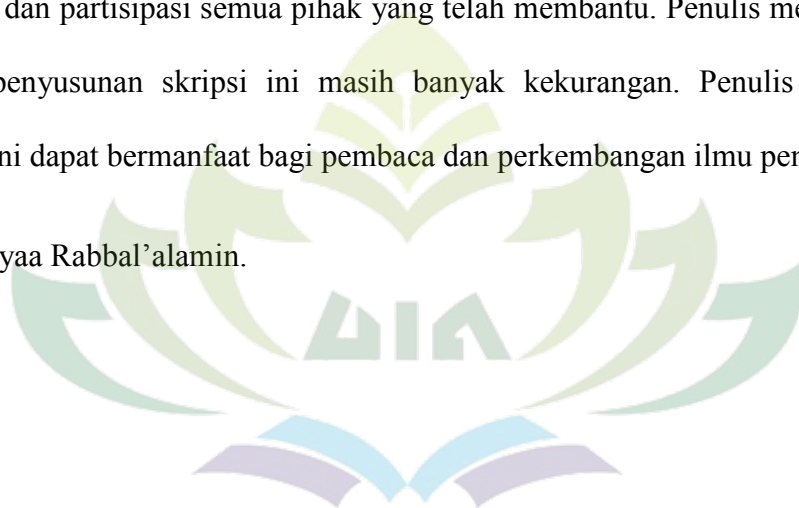
1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. H. Sulthan Syahril M.A , selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Nurul Hidayah M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Bapak Subakir, S.Pd. selaku kepala SDN 01 Mulya Asri dan Ibu Sunarti, S.Pd selaku wali kelas SDN 01 Mulya Asri serta adik-adik yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
7. Ibu Artiwi Said, S.Pd selaku kepala SDN 2 Mulya Asri dan Ibu Sudarwati, S.Pd. selaku wali kelas SDN 02 Mulya Asri serta adik-adik yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
8. Teman-teman angkatan 2016 (PGMI) kelas H, Maratul mabruroh, Ahyar Rosadi, Irma Amelia, Zaqiyatul Fadillah Syam, Desi Aryani, Siti Nurlatifah, Ria Juwita dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih sudah menjadi sahabat yang selalu menemani setiap langkahku.
9. Teman-teman UKM PIK SAHABAT, Rizka Anggrayni, Dahlan, Wahyu Ismail, Ira Sucitra, Eka Patmi Seta, Febi Kurniawan, Dwi wulan sari, M. Gerenaldi, Dwi Nursinta dll yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih kalian telah menemani dan memberi pengalaman yang luar biasa.

10. Teman-teman AMPIBI (Asosiasi Mahasiswa Penerima Bidikmisi) yang telah memberikan motivasi serta kenangan indah selama perjalanan penulis menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
11. Sandy Saputra yang slalu memberikan motivasi dan dukungan demi terselesainya skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pendidikan.

Aamiin yaa Rabbal'alam.



Bandar Lampung, 2020
Penulis,

Chindy Aulia Pratiwi

NPM. 1611100344

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Pengembangan	11
B. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media	12

2. Karakteristik Media Pembelajaran	14
3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	16
4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	18
5. Fungsi, Tujuan, Dan Manfaat Media Pembelajaran	19
C. Permainan Ludo	22
1. Pengertian Permainan Ludo	22
2. Cara Penggunaan Media Permainan Ludo	24
3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ludo Dalam Pembelajaran	27
D. Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013	28
E. Pengertian Relevan.....	34
F. Kerangka berfikir	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian	39
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	39
C. Metode Penelitian.....	39
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	40
1. Potensi Masalah	42
2. Pengumpulan Data	42
3. Desain Produk	43
4. Validasi Desain Produk.....	45
5. Revisi Desain Produk.....	46
6. Uji Coba Produk.....	47
7. Revisi Produk	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Instrumen Penelitian.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Data Lapangan	52
1. Potensi dan Masalah.....	52
2. Mengumpulkan Data	53
3. Desain Produk	54
4. Validasi Desain	54
a. Validasi ahli bahasa.....	55
b. Validasi Ahli Materi.....	62
c. Validasi Ahli Media	67
d. Validasi Ahli Soal	72
e. Validasi Pendidik	77
5. Perbaikan Desain.....	79
6. Uji Coba Produk.....	79
7. Revisi Produk	82
B. Pembahasan Hasil Penelitian	83
1. Penilaian Ahli Bahasa	83
2. Penilaian Ahli Materi	84
3. Penilaian Ahli Media.....	85
4. Penilaian Ahli Soal.....	85
5. Penilaian Pendidik.....	86
6. Penilaian Uji Kelompok Kecil	86
7. Penilaian Uji Kelompok Besar.....	87

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skor penilaian validasi produk.....	50
Tabel 3.2 Skor penilaian validasi ahli	51
Tabel 3.3 Presentase kriteria kelayakan produk.....	52
Tabel 3.4 Presentase kriteria kemenarikan produk	52
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	56
Tabel 4.2 Data Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	58
Tabel 4.3 Data Presentase Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2.....	61
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi materi Tahap 1	63
Tabel 4.5 Data hasil validasi ahli materi tahap 2	65
Tabel 4.6 Data hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2.....	66
Tabel 4.7 Data Penilaian ahli media tahap 1	68
Tabel 4.8 Data Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2.....	70
Tabel 4.9 Data Hasil Validasi Media Tahap 1 dan 2	71
Tabel 4.10 Data Hasil validasi Ahli Soal Tahap 1	73
Tabel 4.11 Data Hasil Ahli Soal Tahap 2	75
Tabel 4.12 Data Hasil Penilaian Validasi Bahasa Tahap 1 dan 2	76
Tabel 4.13 Data Hasil Penilaian Pendidik	78
Tabel 4.14 Data Hasil Uji Kelompok Kecil	79
Tabel 4.15 Data Hasil Uji Kelompok Besar	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Alur kerangka berfikir pengembangan.....	39
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (RnD) model Borg & Gall.....	42
Gambar 4.1 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	58
Gambar 4.2 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	58
Gambar 4.3 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2.....	62
Gambar 4.4 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1	64
Gambar 4.5 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2	66
Gambar 4.6 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi tahap 1 dan 2	67
Gambar 4.7 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1	69
Gambar 4.8 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2.....	71
Gambar 4.9 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2	72
Gambar 4.10 Grafik Penilaian Validasi Ahli Soal Tahap 1	74
Gambar 4.11 Grafik Penilaian Validasi Ahli Soal Tahap 2	76
Gambar 4.12 Grafik hasil validasi ahli soal tahap 1 dan 2.....	77
Gambar 4.13 Grafik Penilaian Pendidik	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Petunjuk Penggunaan Media Permainan LUDO	90
Lampiran 2. Materi Tema 3 Peduli Terhadap Lingkungan.....	91
Lampiran 3. Lembar Soal Permainan Ludo	109
Lampiran 4. Format Pertanyaan Wawancara Pra Penelitian SDN 01 Mulya Asri	119
Lampiran 5. Format Pertanyaan Wawancara Pra Penelitian SDN 01 Mulya Asri	121
Lampiran 6. Instrumen Angket Pra Penelitian Peserta Didik	123
Lampiran 7. Silabus Kelas 4 Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.....	124
Lampiran 8. Surat Balasan Pra Penelitian SDN 01 Mulya Asri	143
Lampiran 9. Surat Balasan Pra Penelitian SDN 02 Mulya Asri	144
Lampiran 10. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Permainan Ludo	145
Lampiran 11. Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa.....	148
Lampiran 12. Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa	149
Lampiran 13. Berita Acara Validasi Ahli Bahasa	150
Lampiran 14. Surat Keterangan Validasi	151
Lampiran 15. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa.....	152
Lampiran 16. Lembar Penilaian Ahli Bahasa	155
Lampiran 17. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 1	159
Lampiran 18. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 2.....	160
Lampiran 19. Surat Tugas Validasi Ahli Materi	161
Lampiran 20. Berita Acara Validasi Ahli Materi.....	162
Lampiran 21. Surat Keterangan Validasi	163
Lampiran 22. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	165
Lampiran 23. Lembar Penilaian Ahli Materi 1	168
Lampiran 24. Lembar Penilaian Ahli Materi 2	174
Lampiran 25. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 1	180
Lampiran 26. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 2	181

Lampiran 27. Berita Acara Validasi Ahli	182
Lampiran 28. Surat Tugas Validasi Ahli Media	183
Lampiran 29. Surat Keterangan Validasi	184
Lampiran 30. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	186
Lampiran 31. Lembar Penilaian Ahli Media 1	189
Lampiran 32. Lembar Penilaian Ahli Media 2	195
Lampiran 33. Surat Pengantar Validasi Ahli Soal	201
Lampiran 34. Surat Tugas Validasi Ahli Soal	202
Lampiran 35. Berita Acara Validasi Ahli Soal	203
Lampiran 36. Surat Keterangan Validasi	204
Lampiran 37. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Soal	205
Lampiran 38. Lembar Penilaian Ahli Soal	208
Lampiran 39. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pendidik	213
Lampiran 40. Lembar Penilaian Pendidik SDN 01 Mulya Asri	215
Lampiran 41. Lembar Penilaian Pendidik SDN 02 Mulya Asri	218
Lampiran 42. Lembar Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Bahasa	221
Lampiran 43. Lembar Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi	222
Lampiran 44. Lembar Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media	224
Lampiran 45. Lembar Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Soal	226
Lampiran 46. Lembar Data Hasil Validasi Penilaian Pendidik	227
Lampiran 47. Daftar Siswa Kelas IV SDN 01 Mulya Asri	228
Lampiran 48. Daftar Siswa Kelas IV SDN 02 Mulya Asri	229
Lampiran 49. Lembar Penilaian Peserta Didik SDN 01 Mulya Asri	230
Lampiran 50. Lembar Penilaian Peserta Didik SDN 02 Mulya Asri	254
Lampiran 51. Uji Coba Kelompok Kecil	302
Lampiran 52. Uji Coba Kelompok Besar	303
Lampiran 53. Surat Penelitian SDN 01 Mulya Asri dan SDN 02 Mulya Asri	305
Lampiran 54. Surat Balasan Penelitian SDN 01 Mulya Asri	306
Lampiran 55. Surat Balasan Penelitian SDN 02 Mulya Asri	307

Lampiran 56. Pengesahan Seminar Proposal	308
Lampiran 57. Nota Dinas Pembimbing I	309
Lampiran 58. Nota Dinas Pembimbing II	310
Lampiran 59. Kartu Konsultasi Pembimbing I	311
Lampiran 60. Kartu Konsultasi Pembimbing II	312
Lampiran 61. Dokumentasi	314



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap peserta didik.¹ Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang menitikberatkan pada proses belajar mengajar atau transfer ilmu. Pendidikan berperan penting dalam menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Selain itu, pendidikan menjadi salah satu media untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, mampu bersaing dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 3, sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan nasional. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

¹ Afrianti, Sulis, Musnar Indra Daulay, Putri Asilestari, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo*, Journal On Early Childhood, 2018. H. 53.

berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Upaya tersebut merupakan upaya yang dilakukan untuk kemajuan bangsa.² Salah satu upaya yang dilakukan yaitu adanya perubahan proses pembelajaran pada penerapan kurikulum 2013. Dalam hal ini, proses pembelajaran pada pelaksanaan kurikulum 2013 berdasarkan pada pendekatan saintifik.

Dalam implementasi kurikulum 2013, telah dilakukan berbagai studi yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektifitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pembelajaran. Sebagai salah satu bentuk efisiensi dan efektifitas implementasi kurikulum itu yaitu dengan dimunculkannya berbagai model implementasi kurikulum. Model pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar. Model pembelajaran tematik terpadu pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplorasi dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistic, autentic dan berkesinambungan melalui tema-tema yang berisi muatan mata pelajaran yang dipadukan. Kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran aktif menjadi fokus

² Anwar, Moh Khoerul “*Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar*,” Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02, No. 2 (2017): 97–98.

dalam peningkatan mutu dikarenakan dengan pembelajaran aktif, peserta didik akan menggunakan seluruh potensi dalam dirinya saat belajar.³

Di era global masa kini terjadi modifikasi proses pendidikan yang bersifat mendasar. Pada hakikatnya pendidikan haruslah difokuskan pada empat pilar yakni (*learning to know*) belajar mengetahui, (*learning to do*) belajar melakukan, (*learning to live together*) belajar hidup dalam kebersamaan dan (*learning to be*) belajar menjadi diri sendiri. Belajar merupakan usaha sadar dan terencana untuk mendapatkan sesuatu konsep pemahaman, pengetahuan baru hingga akhirnya menjadikan seseorang berperilaku dan berfikir konsisten. Belajar merupakan bagian dari kehidupan manusia karena belajar akan dilakukan sepanjang hayat dimana pun, kapan pun dan denan siapapun.⁴ Jika dilihat dari aspek keagamaan belajar merupakan kewajiban bagi muslim agar memperoleh ilmu pengetahuan untuk meningkatkan derajat manusia. Selaras dengan firman Allah yang tertuang dalam al-quran surah al-mujadilah ayat 11 dibawah ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

³ Asiah, Nur .Paradigma Kontemporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Keguruan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, No. 2 Desember 2016. H. 3

⁴ Ruci Pawicara, Maharani Conilie, *Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember Di Tengah Pandemi Covid-19*, Alveoli: Jurnal Pendidikan Biologi (Vol. 1, No. 1, Januari-Juni 2020), H. 2

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".(Q.S. Al-Mujadilah:11)⁵

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Caranya dengan merancang kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna bagi peserta didik, sehingga dapat tercapai dengan baik jika dengan interaksi dari berbagai hal tersebut saling berkaitan.⁶ Salah satunya yaitu adanya penggunaan media. Penggunaan media bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa bahkan dengan adanya media dapat memberikan pengaruh psikologis bagi para peserta didik.

National Education Association (NEA) berpendapat bahwa, “media adalah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan belajar. Peningkatan pengalaman belajar dapat tercapai jika menggunakan media yang tepat, tentunya akan mempengaruhi penguasaan materi peserta didik⁷. Selain itu, proses pembelajaran yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang terintegrasi dan berkarakter. Dalam hal ini, untuk

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *latjnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017, h. 793

⁶ Ifrianti, Syofnida, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*, Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015, H. 151

⁷ Mufida Miftahul Jannah, Dkk, *The Development Of Ludo Game Learning Media To Improve Material Comprehension And Senior High School Student's Interest At Learning Physics* Jurnal Pendidikan Fisika Tahun 2018, h. 241

mencapai tujuan tersebut diperlukan sebuah terobosan baru yang akan meningkatkan semangat peserta didik dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif.⁸

Berdasarkan hasil observasi dengan ibu Sunarti S.Pd. di SDN 01 Mulya asri sebagai sampel yang digunakan untuk perolehan data awal, di ketahui bahwa penggunaan media yang ada di sekolah masih terbatas dengan alokasi dana. Kemudian pendidik hanya menggunakan media yang sudah disediakan di sekolah saja sehingga peserta didik lebih banyak menyimak dan mendengarkan saat pembelajaran berlangsung.⁹

Setelah di dapat data awal pada saat observasi di dukung dengan hasil wawancara pada saat pra penelitian. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilaksanakan peneliti di SDN 02 Mulya Asri dengan ibu Sudarwati, S.Pd. selaku wali kelas IV ditemukan masalah yang ada di sekolah yakni dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media yang memiliki sedikit kemiripan dengan ludo yakni ulartangga dimana terdapat beberapa kesamaan antara lain pada permainan ludo menggunakan dadu dan pion untuk menjalankan permainan, adanya soal disetiap kotaknya. Tetapi, belum adanya inovasi media yang di sesuaikan dengan perkembangan zaman.¹⁰

Pemanfaatan media yang belum maksimal menjadikan proses pembelajaran di dalam kelas kurang menarik, hal inilah yang menjadikan peserta didik merasa bosan.

⁸ Rahayuningsih, Lusia Endang, *Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Sumber Belajar*, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol 32, No. 2, 2015

⁹ Ibu Sunarti S.Pd., pendidik pada saat observasi, SDN 01 Mulya Asri, Rabu 24 juni 2020

¹⁰ Ibu Sudarwati S.Pd, pendidik pada saat wawancara pra penelitian, SDN 02 Mulya Asri, Jumat 03 Juli 2020

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media yang baru yang lebih inovatif, variatif dan kontekstual.

Permainan *Ludo* dipilih karena ludo merupakan salah satu permainan tradisional yang menghibur, menyenangkan dan permainan yang mudah dilakukan oleh peserta didik.¹¹ Media permainan ludo juga bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan terampil dalam pembelajaran karena media ini disertai dengan soal-soal yang dapat melatih minat belajar peserta didik. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung, seluruh peserta didik terlibat aktif dan berlomba-lomba untuk terus meningkatkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Berdasarkan karakteristik media permainan ludo maka media ini merupakan inovasi dari media yang sudah ada sebelumnya. Selain itu media permainan ludo dianggap perlu dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan ludo dan diharapkan hasil penggunaan ini dapat membantu proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”**.

¹¹ Amkas, Sasmita Sindy Intan Mawarni, Dkk, *Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018*, E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, Vol. 8 No. 2. Tahun 2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang digunakan pendidik.
2. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa permainan Ludo.
3. Diperlukan pengembangan media yang praktis dan inovatif di dalam pengemasan materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan temuan pada identifikasi masalah maka penulis membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan Ludo pada pembelajaran tematik
2. Materi dalam permainan ludo yang dikembangkan adalah tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.
3. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI?
2. Bagaimanakah kelayakan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI?
3. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI
2. Mengetahui kelayakan media permainan permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI
3. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, terkhusus ilmu pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif pada proses kegiatan belajar mengajar di SD/MI.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini agar dapat memberi sumbangan dalam proses pembelajaran tematik di sekolah.

- a. Bagi peneliti, menambah wawasan terkait proses pembuatan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.
- b. Bagi Pendidik, penelitian ini dirujuk sebagai referensi pendidik dalam penyampaian materi tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.
- c. Bagi peserta didik, proses pembelajaran dalam peningkatan pemahaman konsep materi tema 3 peduli terhadap lingkungan dengan berbantuan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa media permainan ludo
2. Materi pembelajaran yang digunakan adalah tema 3 peduli terhadap lingkungan.
3. Media permainan ludo ini sesuai dengan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator pencapaian.
4. Media Ludo ini memiliki luas keseluruhan $P \times L = 60\text{cm} \times 50\text{cm}$
5. Media ludo memiliki 4 buah rumah bidak. Setiap bidak memiliki ukuran $P \times L = 15\text{cm} \times 15\text{cm}$. Dengan bidak inti berukuran $P \times L = 10\text{cm} \times 10\text{cm}$
6. Media Ludo memiliki warna dasar putih dan masing-masing bidak dengan warna merah, hijau, biru, kuning.
7. Media ludo ini memakai bahasa yang mudah di pahami oleh para peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Pengembangan

Metode Penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang dipakai guna menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk.¹² Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model borg and gall. Model ini terdiri dari 10 tahap yakni *research and information collecting* (potensi dan masalah), *planning* (pengumpulan data), *Develop Preliminary Form A Product* (desain produk), *Preliminary Field Testing* (validasi desain), *Main Product Revision* (revisi desain), *Main Field Testing* (uji coba produk), *Operational Product Revision* (revisi produk), *Operational Field Testing* (uji coba pemakaian), *Final Product Revision* (revisi produk), *Dissemination and Implementation* (produk massal).

Dalam Penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji media, uji bahasa dan uji coba produk di lapangan untuk menguji kelayakan dan kebermanfaatan produk yang peneliti kembangkan.¹³ Dalam

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : PT. Alfabet, 2016), h. 407

¹³ Anggita Dwi Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Ada Tema 9 Makanan Sehat Dan Bergizi”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), h. 15

penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk di gunakan. Tetapi dalam penelitian ini peneliti menyederhkan menjadi tujuh langkah mengingat waktu dan biaya yang dibutuhkan. Produk akhir dari penelitian ini adalah pengembangan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada orang yang menerima pesan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan guna memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁴ Ada istilah lain dari media yakni mediator, mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan bagi kedua belah pihak atau bisa disebut sebagai pihak ketiga. Dengan adanya istilah mediator ini media menunjukan peran dan fungsinya yakni mengatur keefektifan antara kedua belah pihak yang sedang berkomunikasi di dalam proses belajar.

Efektifitas media dapat terlihat jika media tersebut dapat mempengaruhi

¹⁴ Nursiwi Nugraheni, *Penerapan Media Komik Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7, No. 2, 2017, H. 113

efektifitas program belajar-mengajar.¹⁵ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah suatu alat yang dapat menyampaikan atau perantara pesan dalam proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Di dalam proses pembelajaran, Media juga bisa menggunakan benda-benda yang ada di sekitar kita. Media ini bisa berupa dari alam, buatan maupun budaya. Sehingga media merupakan alat untuk mempermudah proses pembelajaran dengan demikian media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan peserta didik yang bisa dilihat, didengar, dan dibaca.¹⁶ Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.¹⁷

¹⁵ Maemunah. *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Al-Afkar. Vol 5 No 1. 2016, H. 3

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers), 2016, H. 3

¹⁷ Hidayah, Nurul, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV* Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 1 Juni 2017. H. 35

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Nuryanto menjelaskan ada beberapa karakteristik media pembelajaran, antara lain:

a. Media Grafis

Media grafis merupakan penuangan pesan kedalam bentuk simbol komunikasi verbal. Fungsi media grafis untuk menarik perhatian, memperjelas ide, memperkuat ingatan materi yang digrafiskan. Contoh media grafis antara lain: sketsa, diagram, bagan, foto, chart, grafik, poster, kartun, peta, papan buletin, papan flanel.

b. Media Audio

Media audio merupakan penuangan pesan melalui lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Contoh penggunaan media audio dapat berupa radio, alat perekam, pita magnetik, dan alat perekam pita kaset. Terdapat beberapa ayat yang menerangkan tentang media audio di dalam al quran, yaitu surah Al-Isrā'(17) ayat 14:

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ﴿١٤﴾

Artinya: “ Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab Terhadapmu

Dari kata bacalah ini dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas membaca akan menimbulkan bunyi maka dapat di pahami isi yang di sampaikan.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam penuangan pesan kedalam bentuk simbol verbal. Artinya media proyeksi diam ini hampir sama dengan media grafis pada media proyeksi diam menyajikan rangsangan visual dan bahan bahan media grafis banyak digunakan di media proyeksi diam ini.¹⁸

Menurut Onasanya media pembelajaran itu, antara lain;

- a) Media cetak, Media cetak memiliki tujuan utama yakni tujuan informasional dan motivasional. Media cetak yang banyak digunakan di dalam pembelajaran antara lain: ensiklopedia, almanak, koran dan majalah.
- b) Media grafik, media grafik merupakan media dua dimensi yang dirancang sebagai alat penyalur pesan kepada peserta didik dengan menggunakan simbol visual dan verbal.
- c) Relia, media relia merupakan alat penyampaian materi dengan objek atau benda yang digunakan itu benar-benar nyata. Contohnya herbarium hewan atau tumbuh-tumbuhan.

¹⁸Yosal Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran Interaksi Komunikatif Dan Edukatif Di Dalam Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, H. 194

- d) Gambar, media gambar di gunakan di sebuah pembelajaran agar dapat menarik minat peserta didik untuk aktif di dalam kelas. Media gambar ini juga dapat diterapkan di semua mata pelajaran baik kelas rendah maupun tinggi.
- e) Model, media ini merupakan media representasi 3 dimensi dari suatu yang asli baik keadaan, kondisi maupun bentuk. Model ini dapat menyajikan benda yang dijadikan sebuah model ini detail ataupun sederhana
- f) Media audio, media ini merupakan media yang menyajikan bentuk informasi ke dalam bentuk verbal. Sehingga mendorong penguasaan keterampilan intelektual dan motorik peserta didik.
- g) Overhead Projector, media ini bentuk penyajiannya dengan menyorotkan transparansi bahan pembelajaran di depan kelas.
- h) Presentasi multimedia, merupakan pengkombinasian dari berbagai media baik verbal, visual maupun audio.

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan kegunaan media dan apasaja fungsinya yang mungkin hal ini tidak diterapkan guru dalam proses pembelajaran.

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri fiksatif mendeskripsikan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa ini dapat dilihat seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, tidak menutup kemungkinan suatu objek dapat ditransformasikan suatu waktu. Ciri fiksatif ini contohnya adalah apabila ada sebuah kegiatan dari peserta didik misalkan agenda praktikum di laboratorium kemudian kegiatan ini didokumentasikan untuk di lain waktu bisa dianalisis atau dikritik dengan teman sebaya maupun kelompok bermain.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Ciri manipulatif merupakan proses penggunaan media yang memakan waktu terlalu lama sehingga ciri ini menggunakan alat yang dapat memanipulasi atau mengedit moment-moment penting tertentu agar dapat menghemat waktu. Tetapi kemampuan dari ciri manipulatif perlu perhatian yang sungguh-sungguh karena jika terjadi kesalahan akan ada penafsiran ganda dalam proses pembelajaran tersebut.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif merupakan media yang ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah

besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama terkait kejadian itu. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri ini merupakan penyebaran media yang sama dengan memperhatikan kekonsistensian informasi yang telah direkam sebelumnya sama atau hampir sama dengan aslinya.¹⁹

4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Diatas telah kita bahas bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka dari itu, berikut ini merupakan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:

- a. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media harus tetap mengacu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pencapaian tujuan ini bisa berupa menghafal, berbagai kegiatan yang melibatkan fisik atau menggunakan prinsip sebab akibat, mengerjakan tugas yang mengasah kognitif peserta didik.
- b. Pemilihan media harus tepat dan mampu mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Ketepatan media ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan mental setiap individu.
- c. Pemilihan media harus luwes, praktis, dan bertahan. Sebaiknya penggunaan media haruslah yang mudah dibuat sendiri oleh guru,

¹⁹ Ibid, H. 17

media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta media mudah dibawa kemana-mana.

- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan kriteria utama dalam menggunakan media karena sebgus dan semenarik apapun media tidak ada artinya jika guru tidak dapat menggunakannya dengan maksimal.
- e. Pemilihan media harus dikelompokkan sesuai dnegan sasaran. Pengelompokan media ini dimaksudkan agar media sesuai dengan sasaran karena belum tentu media yang digunakan oleh kelompok besar dapat efektif digunakan oleh kelompok kecil ataupun sedang begitupun sebaliknya.
- f. Pemilihan media harus sesuai dengan mutu teknis. Setiap pengembangan media harus disesuaikan dengan persyaratan teknis tertentu.

5. Fungsi, Tujuan, Dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi, fungsi media pembelajaran ini untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi penting suatu pelajaran yang berkaitan dengan makna visual.

- 2) Fungsi afektif, media visual ini dapat menarik peserta didik jika berisi gambar atau lambang visual lain yang dapat memberikan sifat penasaran dari setiap peserta didik.
- 3) Fungsi kognitif, media visual yang memperlihatkan bahwa tujuan pencapaian pembelajaran baik mengingat maupun mengambil pesan yang terkandung didalam sebuah pembelajarannya.
- 4) Media berfungsi untuk memperjelas sesuatu yang abstrak.²⁰
- 5) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran ini dapat berfungsi untuk mengakomodasi isi pelajaran yang sulit diterima oleh peserta didik yang lemah daya tangkapnya sehingga dapat disajikan secara verbal.

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memudahkan penjelasan pesan sehingga memperlancar proses pembelajaran.²¹

²⁰ Dede Rohaniawati, *Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru*, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Vol.01. No. 2. 2016, H. 162

²¹ Wulan, Ni Putu Jati Dinar, Ignatius I Wayan Suwatra, I Nyoman Jampel, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa. Vol. 7. No. 1. 2019. H. 67

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuannya.²²
- 3) Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a) Alat pembelajaran yang terlalu besar untuk dibawa keruang kelas bisa digantikan dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b) Alat pembelajaran yang terlalu kecil yang tidak kasat mata oleh indra manusia maka bisa diganti dengan bantuan mikroskop, film, dan gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi dimoment tertentu bisa disajikan dalam bentuk film, video, foto dll.
 - d) Kejadian yang sifatnya membahayakan dapat ditampilkan dalam bentuk film, video, maupun gambar.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang setara dengan peserta didik yang lain karena dapat berbagi pengalaman sehingga terjadi interaksi antara satu dengan yang lain.

²² Huda, Nafi'ul Dkk, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya*, Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam, Vol. 07, No. 1, 2016

C. Permainan LUDO

1. Pengertian Permainan Ludo

Permainan *Ludo* dipilih karena ludo ini merupakan salah satu permainan tradisional yang mudah dilakukan, menyenangkan, menghibur, dan oleh peserta didik. Permainan diharapkan menadikan peserta didik menjadi senang, gembira dan semangat sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal²³. Ludo merupakan pengembangan permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu pembelajaran tematik.²⁴ Salah satu permainan tradisional sederhana berbentuk visual yaitu permainan Ludo.

Permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain. Dalam permainan Ludo para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan empat bidak pion dengan menggunakan nilai dadu, kemudian masing-masing pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari garis *start* sampai garis *finish* berdasarkan lemparan dadu untuk mencapai tujuan agar memenangkan permainan. Ludo, turunan dari Pachisi adalah pertandingan balapan dengan 2 sampai 4 pemain.²⁵

²³Oktaria Kusumawati, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*, Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017. H. 125

²⁴Rahmawati Adelia, A. Wahab Abdi, Syamsul Bardi, Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*. Vol. 1, No. 1, 2016. H. 2

²⁵Angguntari, Yusi Pratiwi dan Jaka Nugraha. Pengembangan Pada Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis

Dalam permainan Ludo ini para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan empat bidak pion dengan menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan agar memenangkan permainan. Permainan Ludo ini akan dimainkan oleh 4 orang. Setiap pemain diwakili dengan salah satu warna yaitu merah, hijau, biru, dan kuning. Pemain pertama yang mengelilingi keempat potongan di sekitar papan dan masuk ke area rumah adalah pemenang. Kendala untuk mencapai tujuan ini meliputi jalur yang digunakan bersama dengan lawan, dan tersingkir dari jalan yang dipotong lawan.

Permainan Ludo dapat menarik minat peserta didik. Karena dalam permainan ini seluruh peserta didik harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ada beberapa pilihan dari permainan ini, misalnya Parcheesi berasal dari Amerika Serikat, Ludo (Inggris), Parques (Columbia), Parchis (Spanyol) dan Ludo (Asia Selatan). Ludo dalam penelitian ini adalah Ludo yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa yang merupakan penggabungan dari permainan ludo dan monopoli. Sehingga dalam permainan Ludo ini menggunakan beberapa kartu soal.²⁶ Hal ini dikarenakan pendidik memiliki peran penting untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik. penggunaan cara penyampaian materi dengan metode ceramah ini dapat

Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP Di SMK Negeri 10 Surabaya, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 07. No. 03. 2019. H. 45

²⁶Jihan, Aprilia Nur Fajar, Ect All, *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*, P-Issn : 2614-4727, E-Issn : 2614-4735 *Mimbar Pgsd Undiksha Vol: 7 No: 2 Tahun: 2019*, H. 109

mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya kegiatan belajar harusnya dapat memberi arahan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik.²⁷

Kegiatan proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam segala aspek, baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan. Dalam proses pembelajaran jadi media permainan ludo ini dirasa sudah tepat untuk dijadikan alternatif pendidik dalam proses belajar mengajar.

2. Cara penggunaan media Permainan Ludo

Cara penggunaan media permainan ludo ini sama seperti cara permainan pada umumnya. Namun dalam hal ini penulis akan menjabarkan cara permainan ludo yang menjadi rujukan dalam penulisan ini antara lain:

- a. Masing-masing pemain mengocok dadu untuk menentukan urutan pemain yang akan mengocok dadu terlebih dahulu dan selanjutnya berdasarkan pada jumlah angka dadu, yang paling banyak angka dadunya berarti yang pertama mengocok dadu.

²⁷ Hidayah, Nurul. Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 2. No. 1. 2015.H.35

- b. Setelah itu, Kocoklah dadu hingga mendapat angka enam untuk dapat keluar dari rumah awal. Jika tidak mendapat angka enam maka pemain tidak dapat menjalankan pionnya dan dioper ke pemain selanjutnya untuk mengocok dadu.
- c. Jika sudah keluar dari rumah awal karena mendapat angka enam maka dapat mengocok dadu kembali untuk memperoleh angka.
- d. Jika sudah memperoleh angka setelah keluar dari rumah awal maka Jalankan pion sesuai dengan angka yang anda peroleh dan jika mendapatkan angka enam dapat mengocok dadu kembali.
- e. Ketika menempati kotak tertentu maka pemain mengambil kartu sesuai dengan abjad atau perintah yang terdapat pada kotak yang ditempati tersebut kemudian menyebutkan soal dan jawaban.
- f. Setiap Kotak tidak bisa ditempati oleh 2 pion yang berbeda sehingga bila ada pion pion yang menempati dua kotak maka pion pertama yang menempati kotak akan ditabrak dan harus kembali ke rumah awal.
- g. Setiap Kotak bisa ditempati oleh dua atau lebih pion yang sama dengan cara membuat benteng. Pion yang lain bisa melewati benteng jika memiliki benteng yang lebih tinggi tepat di belakangnya dan bisa pula menabrak benteng tersebut jika memperoleh angka 1.

Kemudian penulis memodifikasi cara permainan ludo menjadi beberapa perturan yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Pada awal permulaan permainan ludo, 4 pion diletakkan pada rumah yang sudah disediakan disudut papan sesuai dengan warna yang telah ditentukan di sudut papan.
- b. Ketentuan permainan ini dilakukan 1 orang dalam setiap bidak warnanya.
- c. Ketentuan pemain yakni satu tim terdiri dari 4 orang dan masing-masing orang menjalankan pion yang sudah disediakan.
- d. Pemain yang keluar dari bidak harus memperoleh hasil kocokan dadu berangka 6
- e. Setelah pemain mendapatkan angka 6 maka syaratnya pemain akan mendapatkan pertanyaan yang harus dijawab. Jika pemain tidak bisa menjawab maka pemain tidak boleh bermain ketahap selanjutnya.
- f. Terdapat kotak pertanyaan Jika pemain yang ingin melewatinya harus bisa menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Jika pemain tidak bisa menjawab maka pemain tetap pada kolom terakhir mereka berhenti
- g. Jika terdapat dua pemain bertemu didalam satu kotak secara bersamaan maka pion pertama yang menempati akan otomatis tereliminasi.
- h. Terdapat kotak bebas hambatan (berwarna pink) artinya jika pion menempati kotak tersebut tidak akan tereliminasi ataupun mendapatkan soal.

- i. Ketentuan pemenang dilihat dari pemain yang paling pertama meletakkan pion ke ludo di titik akhir.

3. Kelebihan dan kekurangan permainan ludo dalam pembelajaran

Media permainan ludo memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut ini merupakan kelebihan media permainan ludo antara lain sebagai berikut:

- a. Aspek kognitif: aspek ini berdasar pada kemampuan literasi, mengetahui dapat meningkat. Melatih kemampuan menganalisa.
- b. Aspek Afektif: ludo dapat mengembangkan sikap kerja sama.²⁸
- a. Aspek motorik: para pemain ludo mampu menggerakkan anggota tubuh dengan aktif saat proses permainan.
- b. Logika: media ludo dapat melatih kemampuan berpikir secara cepat.
- c. Emosional: pemain ludo akan menjalin hubungan interpersonal dengan teman kelompok yang lain karena saling berkomunikasi.
- d. Imajinatif dan kreatif : pemain mampu menghasilkan ide-ide yang baru.
- e. Visual: kemampuan untuk panca indra penglihatan bisa menangkap warna dan objek pada media permainan ludo.²⁹

²⁸ Ekawan Sendi, Marmi Sudarmi, Diane Noviandini, Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physich Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Jurnal Radiasi*, Vol. 06, No. 1, 2015, H. 12

²⁹ Azmi, Nurhasanah Nur ,M, Andi Reski Amalia Yusman, *Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet : Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar*, Penelitian Pendidikan INSANI, 20 (2017), H 125.

- f. Melatih kemampuan berfikir otak kanan dan kiri. Kemampuan ini diperoleh dari penyusunan strategi dalam mengalahkan lawan.³⁰

Adapun kelemahan media permainan ludo antara lain:

1. Ketepatangunaan (efektivitas) belajar dengan melalui permainan bergantung dari materi dipilih secara khusus serta bagaimana manfaatnya,
2. Beberapa kegiatan permainan membutuhkan adanya diskusi sesudah permainan dilaksanakan demi keberhasilan proses pembelajaran tersebut,
3. Waktu, dalam hal ini merupakan rintangan yang berarti. Tidak sedikit orang beranggapan bahwa banyak bermain akan mengurangi waktu belajar. Sedangkan kebanyakan siswa menyatakan bahwa bermain itu menyenangkan sedangkan belajar itu menjemukan. Bermain kadang disamakan dengan main-main yang lebih disepelekan, tidak serius dan dianggap sebagai tindakan yang hanya dilakukan oleh anak kecil. Padahal, ketika bermain kita juga belajar dalam permainan tersebut.

D. Pembelajaran Tematik (Kurikulum 2013)

a. Latar Belakang Kurikulum 2013

Penerapan kurikulum diatur dalam Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013. Berhasil atau tidaknya kurikulum akan ditentukan oleh berbagai pihak

³⁰Afrianti, Sulis Musnar, Indra Daulay, Putri Asilestari, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo*, Journal On Early Childhood, 2018,H. 54

terutama pendidik. Seorang pendidik harus memiliki kesadaran, kemampuan, pemahaman, kreativitas, keuletan dan kesabaran. Karena pada kurikulum 2013 ini menggunakan pendekatan saintifik. Perubahan yang signifikan terkait k13 ini mengakibatkan adanya perubahan buku guru, buku peserta didik, sistem penilaian, program pengayaan maupun remedial dan lain-lain.

Kurikulum dapat ditinjau dari dua sisi yang berbeda yakni menurut pandangan lama dan pandangan baru. Menurut pandangan lama atau tradisional kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh siswa untuk memperoleh ijazah, sedangkan menurut pandangan baru kurikulum bersifat luas, karena kurikulum bukan hanya terdiri atas mata pelajaran, tetapi meliputi semua kegiatan dan pengalaman yang menjadi tanggung jawab sekolah. Untuk itu, tujuan pendidikan bukan hanya menyampaikan mata pelajaran atau tema-tema yang tersusun (subject), melainkan pembentukan pribadi anak dan cara hidup di dalam masyarakat.³¹

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik

Proses pembelajaran tematik biasa disebut student centered atau berpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pembelajaran masa kini

³¹ Rusman, pembelajaran tematik terpadu, jakarta: PT Rajagrafindo Persada, H.112.

dimana peserta didik dijadikan sebagai subjek pembelajaran kemudian pendidik berperan sebagai fasilitator untuk proses kegiatan belajar mengajar.

2. Memberikan Pengalaman Langsung Pada Anak

Proses pembelajaran tematik terpadu akan menjadikan peserta didik mendapatkan pengalaman langsung kepada siswa (direct experiences). Dengan adanya pengalaman ini peserta didik dapat memahami hal-hal yang bersifat konkret (nyata).

3. Pemisahan Muatan Mata Pelajaran Tidak Begitu Jelas

Dalam proses pembelajaran tematik terpadu muatan antar pelajaran tidak begitu jelas pemisahnya. Kemudian titik fokus pembelajaran di setiap tema dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

4. Menyajikan Konsep Dari Berbagai Muatan Mata Pelajaran

Pembelajaran tematik memberikan konsep yang saling terkait antar tema. Sehingga peserta didik mampu memahami konsep tersebut secara utuh. Dengan demikian konsep ini nantinya dapat digunakan peserta didik untuk memecahkan masalah yang dihadapi di dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat Luwes

Proses pembelajaran tematik memiliki sifat fleksibel (luwes) artinya pendidik dapat mengaitkan materi pelajaran tiap-tiap sub tema bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.

6. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.³²

c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.

³² Ibid, 147

5. Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema yang jelas.
7. Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih, atau pengayaan,
8. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Fungsi pembelajaran tematik yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.³³

E. Tema III Peduli Terhadap Lingkungan

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi kelas IV MI tema III yaitu Peduli Terhadap Lingkungan. Pembelajaran di kelas IV memiliki kompetensi inti:

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

³³ Ibid, H. 146

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kemudian pokok bahasan pada tema ini terdiri atas 3 subtema yaitu:

1) Hewan dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku

Pada Subtema ini terdiri atas 6 pembelajaran dengan muatan materi tentang keadaan alam, manfaat tanaman untuk manusia, bagian-bagian tumbuhan, bagaimana cara merawat tumbuhan.

2) Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku

Pada subtema 2 menjelaskan lebih rinci mengenai keberagaman yang ada di sekitarmu, karakteristik hewan berdasarkan tempat tinggal dan ciri-ciri

khususnya, cara memelihara hewan, mengenalkan hewan dan tumbuhan langka yang wajib kita jaga dan lestarikan, dampak buruk jika terjadi perburuan liar.

3) Ayo Cintai Lingkungan

Pada subtema 3 ini akan dibahas tentang apasaja manfaat merawat tumbuhan dan hewan, pengalaman berlibur di lingkungan terawat, perilaku peduli lingkungan yang merupakan wujud rasa syukur akan nikmat Allah SWT sekaligus menjadi manusia yang beradab dan menjadi teladan bagi lingkungan, dampak apasaja yang ditimbulkan jikalau kita tidak merawat lingkungan sekitar.

F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian pengembangan media permainan ludo pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI pasti akan meujuk pada penelitian sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Ai Kania Apriani, Penggunaan Media Permainan *Ludo* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang, diketahui bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental murni dengan bentuk *pretest-posttest control-group design*. sampel yang digunakan adalah 40 orang siswa kelas XI SMA Islam Al- Musyawarah Lembang. masing-masing terdiri dari 20 orang kelas eksperimen yang

menggunakan media permainan *ludo* pada tahap penguatan (*drill*), dan 20 orang sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *ludo*. dari hasil analisis data diketahui t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima. hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil kemampuan berbicara setelah pembelajaran menggunakan media permainan *ludo* pada kelas eksperimen. berdasarkan hasil angket, penggunaan media permainan *ludo* juga dikatakan menambah kepercayaan diri, dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa jepang.

2. Wening Niki Yuntari, Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di Sd Negeri Berbah 2. Adapun hasil penelitian ini memiliki peningkatan dengan dibuktikan Hasil validasi materi memperoleh skor rata-rata 4,7 memiliki tingkat validitas dan kualitas sangat baik. Hasil validitas terakhir dari segi media memperoleh skor rata-rata 4,3 artinya memiliki hasil validitas dan kualitas sangat baik. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,38 dengan tingkat validitas dan kualitas sangat baik. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,29 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Hasil uji lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,25 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”.
3. Selviana Khodizah, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar. Hasil penelitian ini adalah;

(1) Media pembelajaran permainan ludo fisika (2) Media pembelajaran permainan ludo fisika produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata-rata dari penilaian ahli materi 82,2% dan ahli media 93,70% dalam kategori sangat layak (3) Kelayakan produk pada media pembelajaran permainan ludo fisika dengan persentase untuk uji coba kelompok kecil 86,69% dan untuk uji coba lapangan 82,76%.

4. Seka Andrean, Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD/MI Bandar Lampung. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 80% yang berarti “sangat baik”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai rata-rata 86,2% artinya “sangat baik”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh nilai rata-rata 90,5% artinya “sangat baik”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh nilai rata-rata 90,5% artinya “sangat baik”. Hasil uji coba kelas besar memperoleh nilai rata-rata 98,5% artinya “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran

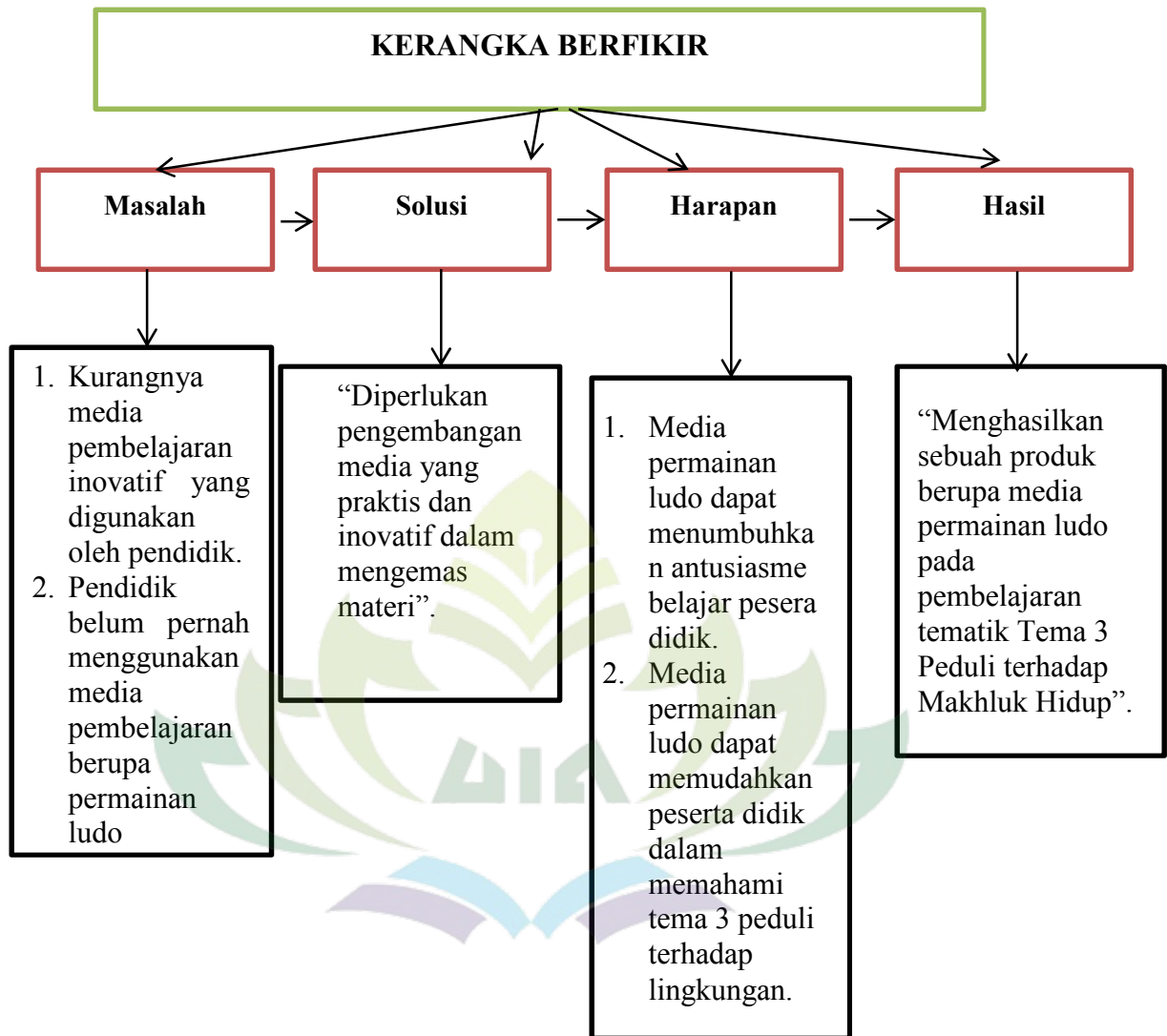
Dari beberapa penelitian relevan di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian diatas yaitu sama-sama menggunakan media permainan ludo dalam proses kegiatan belajar namun dalam penelitian ini perbedaannya adalah akan adanya pengembangan materi ajar dalam

mengaplikasikan media permainan ludo, perbedaan tata cara bermain permainan dan materi pelajaran yang akan digunakan.

G. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan rancangan pola penelitian yang diharapkan oleh peneliti. Penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD. Berdasarkan pada keadaan pra penelitian di SDN 01 Mulya Asri ada beberapa hal yang perlu diperbaiki yakni kurangnya media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh pendidik. Sedangkan hasil pra penelitian di SDN 2 Mulya Asri diketahui bahwa media yang digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar yakni media permainan ular tangga. Kemudian berdasarkan pra penelitian kedua sekolah ditemukan Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa permainan ludo. Maka dari itu, diperlukan pengembangan media yang praktis dan inovatif dalam mengemas materi.

Sehingga Media permainan ludo diharapkan dapat menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik. Selain ini agar Media permainan ludo ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan memudahkan peserta didik mempelajari tema 3 peduli terhadap lingkungan. Maka hasil akhir penelitian ini akan Menghasilkan sebuah produk berupa media permainan ludo pada pembelajaran tematik Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup.



Gambar 2.1
Alur Kerangka Berpikir Pengembangan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Willy. *Metode Penelitian Terpadu Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi. 2018.
- Afrianti, Sulis, Musnar Indra Daulay, Putri Asilestari, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo, *Journal On Early Childhood*, 2018.
- Anggita Dwi Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Ada Tema 9 Makanan Sehat Dan Bergizi”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung), 2019
- Ahmadi Abu, Cholid Narbuko. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2015.
- Amkas, Sasmita Sindy Intan Mawarni, Dkk, Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018, *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol. 8 No. 2. Tahun 2017.
- Anwar Khoerul Moh. Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02. No. 2. 2017.
- Angguntari, Yusi Pratiwi dan Jaka Nugraha. Pengembangan Pada Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP Di SMK Negeri 10 Surabaya, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 07. No. 03. 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2016.
- Asiah, Nur .Paradigma Kontemporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Keguruan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, No. 2 Desember 2016.
- Azmi, Nurhasanah Nur, M. Andi Reski Amalia Yusman, Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet : Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar, *Penelitian Pendidikan Insani*, 20. 2017
- Dantes, N. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT Raja Grafindo Persada. 2017.

- Dede Rohaniawati, *Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru*, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Vol.01. No. 2, 2016
- Ekawan Sendi, Marmi Sudarmi, Diane Noviandini, Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physich Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Jurnal Radiasi*, Vol. 06, No. 1, 2015.
- Hapsari.I.I. *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 4 Pucang*. *Jurnal Insan*, Vol 5. H. 5. Tahun 2015.
- Hidayah, Nurul. Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 2. No. 1. 2015.
- Hidayah, Nurul, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV* Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Volume 4 Nomor 1 Juni 2017.
- Hidayah, Nurul dan Diah Rizky Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2019
- Huda, Nafi'ul Dkk, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 Sd Darul Ulum Kebonsari Surabaya*. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, Vol. 7, No. 1 Juni 2016.
- Ifrianti, Syofnida *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*, Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015
- Iriantara, Yosai, *Komunikasi Pembelajaran Interaksi Komunikatif Dan Edukatif Di Dalam Kelas*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya. 2015.
- Ismawati, Esti. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. 2017.
- Jannah, Mufida Miftahul. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika* Tahun 2018.

- Jihan, Aprilia, Ect All, Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Mimbar Pgsd Undiksha Vol: 7 No: 2 Tahun: 2019*.
- Leli Nur, Rokhimawan Moh. Agung. Pengaruh Strategi Counter Poin Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Terampil, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol 5. No. 2. 2018*
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *latjnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017
- Maemunah. Metode *Penggunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Al-Afkar. Vol 5 No 1. 2016
- Nursiwi Nugraheni, *Penerapan Media Komik Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, Jurnal Refleksi Edukatika, Vol. 7, No. 2, 2017, H. 113
- Oktaria Kusumawati, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*, Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017.
- Oman Farhurohman , Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 1, Januari - Juni 2017
- Prihanjani, Ni Luh, I Nyoman Wirya, Luh Ayu Tirtayani, Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6, *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 4. No. 3 - Tahun 2016*.
- Rahayuningsih, Lusiana Endang. Peningkatan Prestasi Belajar Ipa Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Sumber Belajar, *Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 32 No 2 Tahun 2015*.
- Rahmawati Adelia, A. Wahab Abdi, Syamsul Bardi, Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah. Vol. 1, No. 1, 2016*
- Ruci Pawicara, Maharani Conilie, *Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember Di Tengah*

Pandemi Covid-19, Alveoli: Jurnal Pendidikan Biologi Vol. 1, No. 1, Januari-Juni 2020

- Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pres. 2016.
- Saroh Umi, M. Kristanto, Ismatul Khasanah, Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan *Cublak-Cubla Suweng* Pada Usia 2-4 Tahun Di Tpa Pena Prima Tahun 2017
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung : Alfabeta, 2015).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2018).
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019
- Syaifuddin Mohammad. Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. Vol. 02. No. 2. 2017.
- Timotius, Kris H. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: ANDI (Anggota Ikapi), 2017.
- Wijaya, Intan Prastihastari dan Veny Iswantiningyas, Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Wayang Gapit Sebagai Upaya Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini, *Jurnal Nomor 26 April* Tahun 2015.
- Wulan, Ni Putu Jati Dinar, Ignatius I Wayan Suwatra, I Nyoman Jampel, Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS, *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*. Vol. 7. No. 1. 2019.